

RESUMEN

En la investigación del modo audiovisual conocido como «videoclip» o, más precisamente, el «video musical de rock de difusión masiva» se pretende explorar una manera en que su descripción y especificación podría abordarse y para ello, se constituyen nociones como «objeto musicovisual» y estrategias descriptivas como «rasgos estructurantes», «juego», «sincronía musicovisual» «poliedros-secuencias», con el objetivo de trabajar un hábeas heterogéneo pero a la vez diferenciado de otros materiales/modos audiovisuales, de manera tal que permita mostrar una dinámica formal de funcionamiento.

ABSTRACT

In the research of the audiovisual type known as "videoclip" or, more precisely, the "Rock musical video of massive media" we pretend to explore a way in which its description and specification could be approached, and for that reason, notions as "musicovisual objects" were constituted, and descriptive strategies as "structuring traits", "game", "musicovisual synchrony" "polytechnic-sequences", to work a heterogeneous habeas, but at the same time differentiated of other material-ways audiovisuales, in such a way that it allows to show a formal dynamics of functioning.

ENTRADA AL "FLUJO TELEVISIVO"

El punto de partida de la investigación -de la cual este artículo presenta ciertos puntos-(1) es la existencia del videoclip como texto audiovisual diferenciado en el flujo televisivo. Se tiene como referencia básica la mera diferenciación que se autoimponen los canales televisivos al optar por un tipo de textos audiovisuales en sus apuestas comerciales. De esta forma opera una parcelación que a la vez se impone a los consumidores de la televisión, al presentar a su audiencia un reticulado de diferentes canales con diferentes tipos de *stock audiovisual*: canales de películas, de películas y programas argentinos, de la mujer, de documentales, de videos de música rock, de videos de música latina, etc. Esto constituye una primera diferenciación y especialización de lo audiovisual desde la oferta del medio.

En el sistema multi-canal de la actual televisión por cable, el flujo audiovisual del *canal de videoclips* resulta inserto en una grilla televisiva que manifiesta una diversidad de textos audiovisuales, lo cual hace que posible contrastarlo con otros

* Universidad Católica de Santiago del Estero.

modos audiovisuales vigentes. Ejemplo de ello serían los llamados «documental», «videos musicales», «cine» o «series», «informativos», cada cual con ciertas legalidades vigentes a nivel de sus recursos formales. Es decir, en una primera conceptualización, «modos diferenciados de elaborar la imagen y el sonido en una estrategia global coherente, que sostiene ciertas regularidades formales en su construcción y presentación».

Aquí no los denominaré estrictamente «géneros» ni intentaré definir alguno, sino que antes de ello cito los nombres como lo usan los medios para autodefinirse (TvQuality, MTV, Cinemax, Red de Noticias) y como los usan los mismos consumidores para caracterizarlos de manera práctica (el canal de películas, el canal de videoclips). El posicionamiento sugiere así que habrá que considerar las «categorías del uso» para la concepción de los «géneros audiovisuales mediáticos». Así, aunque por medio de una revisión crítica de las fronteras entre los diferentes modos audiovisuales las parcelaciones referidas resulten siempre discutibles, estas rotulaciones de la oferta mediática operan eficazmente en una sociedad; para el medio televisivo en el momento de autopresentarse, producir y difundir sus productos audiovisuales y estableciéndose canales diferenciados de circulación; y al menos en primera instancia en la forma en que los consumidores-usuarios indican lo que consumen-usan.

Este es un aspecto de eficacia que me interesa: la que hace que los textos audiovisuales tengan una existencia social rotulada, que es ideológica en el sentido de que es arbitrariamente producida, por lo tanto siempre cuestionable, pero inevitablemente práctica en el sentido de producir diferenciaciones operantes en el lenguaje común, que organiza el consumo en el marco de un contrato, a veces tácito, pero también explicitable, entre productores y consumidores acerca de aquello que se difunde y consume. Por ello mi aproximación para definir mediante el análisis de un corpus lo que constituye un videoclip en tanto texto audiovisual diferenciado, considera como elemento relevante esa naturaleza social -y elemental, práctica y eficazmente ordenadora- de lo que está o viene siendo indicado como «videoclip», tanto desde los productores (medios-agencias-artistas-realizadores) como desde los consumidores que adhieren a una determinada parcelación vigente de lo consumible.

Decir que un videoclip no es un documental o no es un flash informativo es buscar una definición que no apela a una «sustancia intrínseca» del texto audiovisual sino una posición relacional con respecto a otros textos audiovisuales en el conglomerado mediático televisivo, perspectiva que considero por lo menos útil y operante en la experiencia del consumo mediático.

Si aceptamos que los textos son inscriptos en procesos sociales, no hago más que explicitar un aspecto que es condición de posibilidad de ese texto, a saber: una comunidad históricamente situada de producción/consumo.

DE LOS GÉNEROS EN JUEGO

En el contexto de las discusiones acerca de lo que se puedan denominar «géneros audiovisuales», con ciertas definiciones que pretenden establecer marcos normativos rígidos y supuestamente reconocibles para el consumidor con la idéntica claridad, propongo que aunque los consumidores usen parcelaciones correlativas a

las del medio televisivo, ello no necesariamente llevaría a afirmar el reconocimiento de «género» alguno de manera estricta, sino que en principio ello tiene una utilidad tipificadora, práctica, de cierto «modo audiovisual», sin haber investigado todavía qué modos de reapropiación (diferenciadas, diferidas, críticas) podrían generarse a partir de estas tipificaciones en la dinámicas cotidianas del uso-consumo.

Para dar cuenta de estas tensiones operantes en la dinámica social de los textos y el reconocimiento de algún «género» como modalidad dinámica audiovisual, en el caso de los videoclips ésta podría ser redescrita en términos de *juego de/con los recursos*: un reconocimiento de ordenamientos del registro audiovisual en torno a ciertas consistencias y diferencias, que configuran ciertas maneras de hacer y formas de existencia audiovisual asentadas en la prácticas y usos (producciones-consumos) regulares, con cierta flexibilidad que supone concebir un juego audiovisual, en el doble sentido de «manera de hacer recursiva» y «set» o «conjunto de recursos».

Sugiero que la proximidad formal de obras concretas se asientan en el modo o juego similar que los emparenta, como rasgos de un «parecido de familia» (Brand, 1975/87:131) productos audiovisuales vinculados por rasgos que los reúne en segmentos de consumo mediático diferenciado. Entonces he optado por una perspectiva que va de una caracterización, espero que más flexible, de un «modo de organización dinámica de una estrategia audiovisual» (en este caso videoclips).

Cabe aquí suplementar esta exploración con la sugerencia de que hablar-jugar un lenguaje es dominar una técnica, tecnología de discurso (audiovisual), y para el caso del reconocimiento/recepción espesar aún la noción de 'forma de vida' con los «protocolos y hábitos perceptivo-interpretativos» (Del Villar, 1997) que se insinúan en modos institucionalizados de representación.

VIDEOCLIPS COMO OBJETOS MUSICOVISUALES

En este nivel expondré las observaciones más detalladas del estudio en base al corpus de análisis central de 24 (veinticuatro) horas desplegado en segmentos que cubren una semana de emisión de MTV.

La notación de características se realizó sobre un continuum de visualización del corpus y se hizo un registro limitado para cada videoclip, a manera de rasgos, orientados prioritariamente por las guías de análisis postuladas de manera conjetural: montaje y sincronía entre fraseo visual-música. De esta manera se formulan los procedimientos que organizan el funcionamiento entrelazado de música e imagen en el videoclip que habremos de tener en cuenta. Comenzamos por estas indicaciones extractadas del estudio realizado.

Se busca *re-presentar y reformular* la música, al tomar como fundamento sus cualidades rítmicas y melódicas. Se producirían algo así como metáforas de 1º grado, donde conviven la "metáfora" (secuencia visual) y "lo metaforizado" (la forma musical) en el ensamble de lo musico-visual. Para ello se lleva a cabo una *atribución* de series de imágenes -información visual- a una composición musical, *delimitando un universo* de asociaciones o relaciones posibles que potencialmente pretenda provocar la música. Ello no sólo opera como mero agregado o superposición de una (meta-) forma visual sobre lo musical, sino, y quizás muy incisivamente, como una

metamorfosis de lo musical-en-visual y de lo visual-en-musical: un *devenir-música* de las imágenes y *devenir-imagen* de la música. Entonces tenemos: la solidaridad relativa entre música e imagen, sus articulaciones, y la constitución de ciertos climas visuales en base a continuidades escénico-gráficas.

I. RASGOS ESTRUCTURANTES

CONDICIONES MUSICALES DE PRODUCCIÓN

Como se desprende de la etapa exploratoria y se confirma en el corpus del trabajo, un videoclip trabaja *desde, sobre y a partir de* un tema musical, no sólo por la secuencia productiva composición musical-realización en video sino, más agudamente, como condicionante formal inmediato. El videoclip es un producto insertado en una estrategia de comercialización que responde a la potenciación de la obra musical a través de una obra visual que se ensambla con la forma musical. Es decir que esta marca de nacimiento formal lo constituye como *música visual*. La operación básica de atribución de estados dinámicos visuales resignifica, reinterpreta, reconduce lo musical a un repertorio articulado de imágenes en movimiento. Ilustra, ambienta, en un hacer-ver la música; propone rostros, «rostrifica» (Deleuze-Guattari 1980/90: 173-95), adjudica movimientos, espacios, climas y velocidades visuales, cuando el hacer-ver también deviene un hacer-ser que «alude a configuraciones de identidades e identificaciones en el circuito simbólico» (Arfuch, 1997: 147 y n.).

La mayoría de los clips obtenidos empiezan y terminan con el tema musical, con una duración de entre 3 (tres) y 6 (seis) minutos. Lo que se destaca aquí es que en varios casos se presenta un breve prólogo sólo visual o audiovisual (ruidos, voces, otros sonidos) para luego dar paso al ensamble musicovisual; o un epílogo, que hace durar unos segundos más al videoclip, después que el tema se funde o corta. En muchos casos estos prólogos-epílogos resultan ser títulos o secuencias de acciones, a la manera de los films. Generalmente son breves y no suelen sobrepasar, como máximo, el minuto de duración. En el plano musical-sonoro, suelen introducirse sonidos que pueden o no estar registrados en la grabación musical del disco y que responden al clima expresivo propio del videoclip: es el caso de voces y sonidos ambientes (tal como se denomina en realización audiovisual) como emergencias puntuales de sonidos motivados de la escena visual (voces, ruidos) en la textura musical que, en la mayoría de los casos, y a fin de cuentas, es la que retoma el primer plano sonoro. La realización audiovisual entonces desborda los límites de principio-fin del tema musical, pero ello puede ser comprendido como operación de enmarcado o contención, preparación del terreno o remate, vale decir que soporta o complementa el segmento musicovisual, que aún sigue siendo el motivo estructurante.

LA CONSTRUCCIÓN DEL «CONCEPT» O REPERTORIO VISUAL

Y es significativo que, en gran medida, la mayoría de los clips ejecutan variaciones sobre un tema, entre un despliegue en espiral escenográfico, y el énfasis

secuencial, el paso-a-paso más aproximado a las narrativas lineales. Es decir, ya contando con el tema musical de base, se *locaciona* (establecen escenarios), selecciona y concentra un *repertorio icónico-escenográfico* y se trabaja sobre ello, haciendo variaciones sobre tal conjunto de elementos. Es lo que llamo la construcción del *concept*: determinado repertorio de personajes, espacios, formas, colores, gestos y movimientos (micronarrativas), con los que -en el caso de los videoclips- se elabora un microuniverso rítmico y visual que caracterizará a la pieza musical y al artista.(2) La determinación de un 'concept' remite además al procedimiento de 'abstracción' en artes plásticas: cuando se extraen determinados rasgos de una situación, personaje o estado de cosas para elaborar y ofrecer sintéticamente una imagen, una idea, sugerir una sensación o crear un impacto. Podríamos considerarlo también como una *operacionalización visual* del tema musical, a nivel de los textos mediáticos, que puede entrar en conflicto o complementariedad con las locaciones, rostros y situaciones que de todas maneras ya nutren al tema musical por sí solo en el imaginario de los consumidores particulares. Siguiendo los análisis de Calabrese (id.:57) son estas variaciones sobre ciertas condiciones definidas, el mecanismo proliferante de un virtuosismo (neobarroco).

Digamos que, hipotéticamente, al preproducir un videoclip se organiza como mínimo un plan de rodaje, y se establece algún repertorio de visualización del tema musical. Este plan es también un *plano de funcionamiento*: ¿en qué materiales y movimientos se visualizará lo musical? ¿Qué rostros, situaciones, qué climas visuales, qué iconografías? De allí a la organización final o montaje: ¿de qué manera ese repertorio se enlazará con el tema musical, realizando un proceso de *cualificación* con lo rítmico-visual? Si consideramos que la orden de partida la da el tema musical, entonces éste *informa* el trabajo desde la preproducción misma. Es decir, los procesos de preproducción, rodaje y la posproducción son atravesados permanentemente por la forma-música y sus productores. Y ello tanto por imperativos formales como comerciales: por ejemplo, en la mayoría de los videos, la rostrificación como marca de identidad del autor/ejecutante, se constituye en el primer condicionamiento promocional del artista, que deviene condicionamiento formal (deben mostrarse, haciéndose cargo de la producción/interpretación musical). En un número reducido de videos analizados esto no se establece tan firmemente, como es el caso de los temas instrumentales sin mostrar la ejecución, o en los temas cantados donde hay personas/personajes pero nadie canta ni toca o quizá cantan/tocan demasiados, o se intercambian, de forma que se vuelve difícil discernir quién o quiénes son los artistas. En estos últimos casos, se acentúa el condicionamiento de la forma musical por opciones artísticas y/o políticas visuales diferentes en ciertos grupos que desafían las estandarizaciones de marcas (rostrificación, sincronías, recursividad a un concept limitado) en algunos de sus videoclips.

Sin embargo, no hay que minimizar en estos casos el papel de la prensa musical y la prensa en general, que en gran medida hace el trabajo promocional que pueda dejarse de lado en los videoclips. La industria musical moviliza no sólo las operaciones audiovisuales, sino el complejo entramado mediático en el que las distintas regiones remiten unas a otras: señalan y cualifican, identifican y categorizan.

Sin ir más lejos, en el mismo canal MTV los videos y los artistas adquieren por lo menos la identificación por nombres y títulos, pero además se los encuadra, ubica y cualifica en programas «temáticos» (Nación alternativa, Xpo, Headbangers, Rendezvous, Raizónica, etc.), de noticias (Noticias MTV), informes especiales, entrevistas, documentales y por comentarios de los conductores.

a) Un ejercicio de contraste: «zapping» versus «concept».

Para conformar una condensación-clip y su musicalidad visual puede resultar muy conveniente hacerla correr con relación a una práctica especial: la experiencia-zapping. Este recurso analítico permitiría observar, por un lado, las configuraciones particulares de los videoclips y, por otro, la relativa aleatoriedad de una práctica de recepción televisiva. Si los textos son también prácticas, conviene a este estudio.

Sobre 61 (sesenta y un) canales de emisión de cable en Santiago del Estero, cada canal desgrana una programación que concentra diferentes programas, enlazados por trazos que los engloban cualitativamente (films, noticias, de la mujer, series, ómnibus, etc.), es decir, especializados en segmentos o no. Estas son las líneas de partida. Con el zapping se interconectan, en forma ascendente, descendente o por saltos. Cada conexión en zapping depende de los canales que se activan y a su vez del día y el horario en que se realiza. No podemos prever con exactitud que aparecerá en cada uno de ellos a menos que memoricemos día y hora de cada uno de los programas, incluso el catálogo de películas que se emitirán o se emitieron y se repetirán; tampoco podremos saber qué características particulares tendrán cada uno de los programas de formato fijo, ni preveer exactamente qué pasará en ellos. Por eso, el zapping trabaja con la incertidumbre y quizás por eso mismo es tan estimulante y provocativo que llega a extenderse por horas. Sabemos que hay un límite (que hay cosas que no se emiten por nuestro cable) y que potencialmente volveremos una y otra vez sobre un repertorio fijado. El tema es que el límite se nos escapa, si acaso en este mismo instante podemos saber (¿podemos retener?) todo lo que se está emitiendo, no sabemos mañana o dentro de un par de horas. Siempre se vuelve a hacer zapping. Creo que muy poca gente se orienta por el periódico local, además su información es parcializada. Es mejor hacer zapping.

Bien, grabemos un segmento de zapping cualquiera o hagamos zapping y luego quedémonos en MTV. La estructuración del zapping resuena en la estructuración del videoclip, pero éste se acota a un repertorio, se revuelve en ciertos elementos, acontecimientos, personajes, paleta cromática, ámbitos. Un videoclip no es cualquier cosa con cualquier otra. Eso es el concept. El zapping aparece como una conectividad desatada, que restringimos si queremos, mientras que el videoclip presenta y compone ciertas conectividades, aquello que, aún sin plantear «coherencia narrativa» alguna, no obstante manifiesta un alto grado de *homogeneidad conceptual*. El zapping es un hacerse, el videoclip ya está hecho: por ello presenta mayor consistencia textual (*textural*) que el zapping; un grado más *territorial* en relación al más desterritorializado zapping. Ambos pueden hacer funcionar el frenesí de la imagen, pero el zapping sería un vuelo frenético, más exterior, asincronizado -o con puntos aleatorios de sincronía- si le sobreponemos una música continua; en

tanto el videoclip constituiría más una inmersión en microcosmos musico-visuales. El videoclip como bulbo audiovisual del zapping-rizoma.(3)

Este *bulbo audiovisual* de los videoclips musicales sería otra manera de llamar a esa consistencia escenográfica relativa -a un repertorio de objetos, acciones, personajes y lugares determinados- que muestran los videoclips; y ello en el tenor de que, aunque en un *corpus de videoclips* (como la muestra utilizada para este trabajo) podríamos encontrar «de todo» en cuanto a recursos formales, situaciones, etc., es notable que *en cada videoclip en particular* o para un videoclip particular nunca «vale todo» ni se reúne «cualquier cosa-con-cualquier otra». La potencialidad de encontrar ataduras y recursos de cualquier tipo, inesperados, operaría solo en el *plano del corpus*, en el cuerpo de la muestra sobre el que emprendemos nuestro recorrido.

Pero, en cada caso, hallamos una consistencia visual singular-¿en qué consiste *este* videoclip?- un bulbo, o un arremolinamiento o matorral de ciertos recursos, ciertos lugares, ciertos personajes, todo ello a su vez *en cierta canción*. Depende del plano de confrontación: si confronto el corpus de videoclips con un videoclip, aquél resultará más abierto, incierto, desterritorializado y hasta indecible; mientras que éste resultará más consistente, limitado, tratable y descriptible. Ahora bien, si confronto un videoclip, insertándolo además en el corpus de videoclips, con la producción de un zapping a través de 61 (sesenta y un) canales, éste resultará aún más irreductible que el corpus de videoclips, en el que reconoceremos a su vez una mayor consistencia de recursos y características: al menos aquí, todos son, en efecto, videoclips. Sin embargo, se tendrá que hablar en plural, puesto que no existe *el*/videoclip-emblemático que rinda cuentas por todos: en este sentido ningún videoclip es más videoclip que otro; es adecuado notar entonces que no hay videoclip, hay videoclips.

No todo vale, nunca «vale todo», ésta no es más que una expresión de deseo analítico, y muy cómoda por cierto. ¿Porqué podemos decir que en los videoclips se puede utilizar cualquier cosa, pero no cualquier cosa? Esto viene del cotejamiento con la línea de zapping que nos indica lo que podemos llamar como la *economía conceptual del videoclip*.

Justamente su relación diferencial con la «desarticulación visual» relativamente azarosa del zapping nos permite detectar condensaciones, conjunto de elementos cromáticos, escénicos, etc. para cada clip. A través de estas *recurrencias* o iteraciones visuales se singulariza un videoclip, lo cual no impide conectar o emparentar dos o más videos entre sí, a través de los ámbitos definidos o por fragmentos de ellos. Aquí la elaboración visual -tanto preproducción, rodaje y posproducción- procede por recurrencias en la órbita del repertorio que provoca consistencias formales.

II. RASGOS PUNTUALIZADOS

El carácter dinámico trataré de reconstruirlo con sucesivas marcaciones de rasgos, que operan generalmente, pero también estrictamente: por ejemplo, la *sincronía musicovisual* se plantea como estrategia general de cualquier videoclip, pero se concretiza de manera estricta en su esquema de acentos o puntos de

sincronización. Es decir, sólo particularmente la sincronización construye el armazón musicovisual, se hace por puntos. Son puntualizaciones elementales, que aquí pueden parecer desarticuladas (como condición para mostrar su articulación), y que en la dinámica audiovisual se transforman en líneas de estructuración textual. Decir «punto de» es una detención, en cambio «línea de» habla de movimientos, desplazamientos.

Aquí entenderé que estos rasgos son líneas que el análisis necesariamente puntualiza. Además, habría que pensar en la conjunción y ajuste de rasgos particulares en ciertos videoclips, sin que necesariamente siempre sean los mismos ingredientes ni en la mismas proporciones. De allí que luego diré que se producen derivaciones cuando algún rasgo compromete la condensación y la abre, desajusta y/o disipa. Creo que estas metáforas analíticas resultarán bastante operativas para la explicitación de este modo audiovisual. Serían algo así como abstracciones-concretas (Deleuze-Guattari, id.).

LOS ROSTROS Y EL FRASEO VOCAL-ACTUACIÓN INSTRUMENTAL

La sincronía musicovisual por la línea de fraseado del cantante o la voz en pantalla. En este caso la acentuación visual de la sección sonora de voz/voces opera a través de la aparición de quien lleva la voz/voces del tema musical y la gestualidad que conlleva tal función. Este recurso está presente en la mayoría del corpus y alude a un imperativo de identificación del artista, que debe mostrarse, tomar protagonismo en la organización musicovisual y remarcar precisamente la autoría de la composición y/o performance. Ciertamente, lo que resulta menos frecuente es la realización de videoclips sin la *presencia* del artista ni la *sincronía vocal o de interpretación*. Esta especie de *principio de autoría visual*, a la vez imperativo de difusión y comercialización, atraviesa la corriente principal de videoclips emitidos y se constituye en un importante rasgo estructurador. En este sentido es notable la recurrencia, ya sea en mostrar al artista ejecutando la música -haciéndola ver- y/o llevando la línea cantante. Así, como elementos principales de iteración visual resultan los rostros, movimientos, cuerpos y gestualidad de la performance musical.

MOVIMIENTOS CORPORALES

Es la sincronía musicovisual por movimientos corporales, que incluyen personas, objetos, trazos gráficos, leyendas (cuerpos de texto). En este caso el *esquema de acentos* se constituye con un repertorio de desplazamientos, detenciones, giros, intermitencias, gestos -que incluyen a la misma performance musical- de cualquier elemento. Cuando los puntos de sincronización entre música e imagen se articulan de manera tal que a cada golpe/secuencia/sección de un tema musical corresponden ciertos modos de actuar, de recorrer el espacio, que generan lazos de solidaridad perceptiva.

Como indicador y caso prototípico: el «video-jackson». En el caso de un artista como Michael Jackson, el montaje sigue a los movimientos de baile que se

solidarizan, casi milimétricamente, con la rítmica musical. Los *breaks* o *cortes corporales* hacen que la rítmica musical tome cuerpo, se haga cuerpo, fluya en movimiento y hasta genere el efecto de emanar de los cuerpos. Estas múltiples puntuaciones *tensan el tejido* (Chion, id.: 66-7) musicovisual. Es indicativo de ello el estilo de danza justamente llamado «breakdance» que se asocia fuertemente a un estilo musical electrónico, fracturado, en una soldadura punto-por-punto de música y movimientos. Se vuelve notorio que en el ámbito de los videos de música-para-bailar o dance predomina este rasgo y, entonces, la codificación del movimiento en la práctica del baile deviene en un tipo de codificación de videoclips: videos organizados por los movimientos de baile -incluso tomados como «lecciones de baile»- para lo cual se dispone todo el resto de los recursos (montaje, escenografías, efectos). Es la potenciación de lo musical por el movimiento corporal, que además *asigna lugares empíricos* a las prácticas -el ambiente de las discos- en sus modos de ser-hacer.

Sin embargo, no es simplemente cuestión de género musical o de ámbitos específicos sino más bien de recursos ampliamente utilizados. El *movimiento*, tenga filiación o no con aquello reconocido como tal o cual baile o danza, es una marca general importante para la organización musicovisual, que interviene en cualquier videoclip. La música provoca movimientos, aún imperceptibles, y un videoclip puede encargarse de ponerlo en imagen: caminar, levantar un mano, tomar un vaso, girar la cabeza, saltar, deslizar una mirada, golpear un pared, acariciar un perro, lanzarse en patines, bajar los párpados... Vale decir, es una concepción amplia de movimiento lo que interesa como marca de estructuración visual. Son segmentos visuales que se eligen colocar en un videoclip en función de algo, y precisamente con una función formal: marcar un estado musical, atribuirle velocidad visual, un matiz particular dentro de cierto clima rítmico o melódico.

RITMO DE MONTAJE

Es la sincronía musicovisual por operaciones de montaje especialmente rítmico: por cortes o fundidos, pliegue digital, múltiples planos (por capas o regiones de plano) que regulan los cambios, duraciones y velocidades según variaciones y velocidades de ritmo y tempo musical. Las marcas relevadas anteriormente se organizan en el montaje.

a) Fragmentos en velocidades

El montaje-corte y/o fundido enlaza segmentos de imágenes de duración variable. Una secuencia de registro es fragmentada en partes y reorganizada en una secuencialidad que puede no respetar el «naturalismo» del montaje clásico continuo (continuidad dramática espacio-temporal). Esta fragmentación avanza sin problemas más allá del segundo como unidad de tiempo. Por ejemplo, en uno ambientado en una discoteca, el «protagonista» recorre pasillos, reservados y pista de baile sacando fotografías del «instante de beso» entre parejas. Durante 1 (un) segundo, se han relevado 7 (siete) «fotos» de besos, siete instantes de beso

ensamblados por corte a alta velocidad. Este recurso de montaje a alta velocidad por corte, remite a la velocidad de flash blanco muy utilizado en la iluminación de las discos, y es indicativo además el hecho de que se utiliza justamente este efecto-flash para hacer cortes rápidos de montaje en el video mismo. Este recurso suele «fotografizar» la escena: por un lado, con el ensamble por corte que llega a congelar los gestos y movimientos y, además, con el uso del flash para fracturar la escena, que contiene movimientos mínimos e incluso se toman poses corporales fotográficas y hasta de estatuas. Un detenimiento por alta velocidad, que llevaría a generar una quietud de la hipervelocidad en los modos de corte-flash por microsegundos. Esta modalidad es muy utilizada en los videos de música electrónica, cuando la velocidad rítmica constante empareja con la velocidad visual constante (caso de sincronía), pero donde ocurren casos de *contrasincronía*: sobre un tema de ritmo acelerado, imágenes lentas. Utilizo este término y no «asincronía» porque, a pesar de no replicar en velocidad, se marca un modo de reforzamiento particular que opera por monotonía contrastada: a un *continuum* rítmico veloz y constante se adhiere un *continuum* visual lento y constante; así banda visual y musical se conjugan por contraste cinético.

Pero la velocidad-flash no recrea al cine, que trabaja con el mismo principio para construir su efecto-realidad. Si acaso recrea este efecto, será a costa de un dispositivo fotográfico no-cinematográfico, con sus velocidades de obturación por fracciones de segundo: realidad en piezas, discontinua, se transforma en lo que podríamos llamar segmentos fotocinéticos, concentrado en instantes-flash, visiones rápidas, sobrepasadas por otras visiones rápidas que precipitan fracciones (de) cuerpos, miradas y gestos, enlazadas con trazos y colores en líneas rítmicas. Sin embargo, al decir fracción-cuerpos no necesariamente se las postula desde una fuerte unidad visual del cuerpo, la cual de todos modos puede inferirse en los videos, sino la posibilidad de reconocer la *corporalidad del fragmento*, la *densidad* de un gesto y/o movimiento.

A su vez, en el caso del baile-flash se establecen líneas metonímicas con un ámbito particular de la *experiencia urbana*: el ambiente-disco. Ciertos segmentos de programación, como Mastermix (programa itinerante por las discotecas techno de las grandes urbes latinoamericanas), el conjunto de videos emitidos generalmente conectan con estos espacio-tiempos de la «vida joven», como lugares de concentración de ciertas prácticas sociales de «diversión». Ello ocurre principalmente a través del tratamiento de iluminación (más ligado cuando la locación de rodaje es justamente una disco), el montaje citado, cierto repertorio de actuación corporal (el baile) y situaciones (besos, peleas, algo que ocurre en los baños, o «recodos» del lugar observados al detalle), vestuarios y personas (como la llamada «fauna disco», aludiendo a modos particulares de vestirse, maquillarse y actuar). En esta línea, los videoclips de música reconocida como característica de las discos operan montajes en un segmento musical que concentran movimientos corporales, lumínicos y cromáticos que tienen como *fuentes* fragmentos de experiencia propia de los ambientes *socio-empíricos* del disco-dance.

Sin embargo, en el mismo programa que citamos se despliegan vertientes que se diferencian de la locación escénica de la disco. Se retoman los temas

asociados a la música *de* las disco (música electrónica) como la ciudad y la industria, bajo texturas frías, plateadas, grises y negras, la violencia como el espectáculo de los cuerpos, las relaciones de pareja, la danza misma combinada con figuras abstractas y leyendas (escrituras y grafías). El mismo recurso tampoco es exclusivo de este tipo de videos, ya que se utiliza en videoclips no relacionados a lo *disco*, pero forma parte de las conexiones con este ámbito particular. Estos trazos de representación, de *puesta en escena de lo social*, indican la forma de un interrogante: ¿Habría un *montaje social* en los videoclips? ¿Metáforas y/o metonimias como tropos sociales articuladores del «fuera de campo» de los videoclips, que los hace posibles y consumibles?

b) Pliegues múltiples

Retomo por ahora las relaciones música-imagen. Otros recursos de montaje, siempre entendido como organización visual, son el pliegue y los múltiples planos. El ensamble por corte se junta y se revuelve con estos recursos. Lo múltiples planos se posicionan en la pantalla dividiéndola en partes o incrustando planos mas reducidos sobre el plano mayor (plano pantalla), incluso considero aquí la aparición o desaparición (fade in/fade out) de figuras múltiples en el plano pantalla, por efecto-fantasma, difuminaciones, a velocidades variables. Estos planos suelen poner patrones de acción múltiples en el plano pantalla, con lo cual el clip deviene un conjunto de acontecimientos separados, segmentos visuales que se hacen paralelos, se complementan o contrastan entre sí. El pliegue es ni más ni menos que un fluir de imagen en otra, cuando las imágenes surgen de cualquier punto de otra, en un espacio omnidireccional (Deleuze, cit. en Machado, 1996:29). Se concibe en soportes digitales de información audiovisual, que despegan el trabajo audiovisual de la linealidad secuencial para inaugurar un desplegamiento de imágenes desde y hacia cualquier dirección de la pantalla.

Pero este pliegue aseccional no sólo puede realizarse digitalmente sino también por recursos de ensamble como los variados efectos de cortina (tramas, círculos) fundidos y cortes que *atenúan el efecto de avance lineal del audiovisual* en favor de una especie de *desplegamiento en profundidad sobre un clima escenográfico*. Por ejemplo, un video que está secuencializado narrativamente en la introducción y primeras estrofas: gente que llega en auto/toman un ascensor/entran a un salón; pero luego todo gira y se despliega en torno a la actuación del grupo-actuación de los presentes. Hay itinerarios y hay detenciones como recursividades a rostros, áreas, climas (grupo que toca, rostros y cuerpos que bailan, ambiente festivo, móvil y colorido en este caso). Aquí tenemos un breve paso-a-paso narrativo seguido de un remolino o «poliedro audiovisual» (Chion, id.) que atiende a un centro generador de música -el grupo que toca- y el baile - participantes- hasta el final de la pieza.

POLIÉDRICOS Y SECUENCIALES

Si consideramos a la posproducción como la etapa definitoria del videoclip, el montaje y las opciones de efectos, multiplicadas por la tecnología digital, dan el

tono organizativo al video al menos en dos modalidades-tipo: el secuencial y el poliédrico.

Para apenas introducirnos en estas modalidades, podemos decir que el *modo poliédrico* espesa el desarrollo temporal en favor de una *espacialización*: el video concretamente gira en torno a... (tal escenario, personaje o escenas); compone, se interna en un espacio, narra un espacio o atmósfera, sugiere presencia simultánea en varios lugares o detalles, provoca la sensación del presente continuo, «hace girar las caras de un poliedro» (Chion, id.), ligándose a ejes de rotación. El *modo secuencial* prioriza un desplazamiento, se anuda a la progresión musical justamente acentuando el carácter de *progresión* en el desarrollo visual, son los más «cinematográficos», que concatenan ciertos acontecimientos en breves argumentos. Hay que tener muy en cuenta que estos tipos operan solo a nivel de referencias para el análisis y no como casos puros que dividirían la morfología en dos bandos, ya que será más probable encontrar conmutaciones entre ambos y contaminaciones mutuas.

Hecha la reserva, cito como modélicos secuenciales, por ejemplo, los videos con el elemento «escape-persecución», como cuando se desarrollan trayectorias de dos personajes, insertando el rostro-cantante desde otro ámbito escenográfico, y con el relato de desventuras amorosas estudiantiles, insertando al grupo musical desde otro ámbito escenográfico; y como modélicos poliédricos desde los clips en vivo, pasando por las performances con posproducción fuerte y los registros que giran en torno a personajes y escenas.

a) Ejes de rotación, líneas de aconteceres

Propongo que, tanto para el análisis como para un prediseño y la realización concreta de videoclips pueden resultar útiles dos cuestiones que surgen de lo esbozado anteriormente. En efecto, se puede argüir que si lo poliédrico es un girar en un *concept*, ello trabajaría según múltiples *ejes de rotación*: el grupo, la cantante, el guitarrista, un perro que vaga entre los músicos, alguien que baila frenéticamente, etc. Sus desplazamientos son como líneas interrumpidas en un repertorio limitado de objetos. No está centrado particularmente (aunque, como se dijo, el rostro que canta es un eje muy destacado en gran parte de los videoclips) sino que dispone de tomas múltiples donde la *continuidad perceptiva básica* esta dada por la secuencialidad de un tema musical, y no necesariamente por la banda visual.

El giro de las múltiples caras del poliedro visual se monta en una secuencia musical que tiene principio y fin, y la música deviene una geometría densa de imágenes, donde el máximo de conexión entre ellas se da por fragmentos (cromáticos, gráficos, cuerpos, rostros) y, al menos, por acontecimientos parcialmente conectados por causa-efecto (A toca a B, B mira a A). Estas líneas interrumpidas entran en continuidades gráficas y espacio-temporales más intensas cuando la banda visual monta sobre la musical una solidaridad que enfatiza la secuencialidad de la música como principio-fin. Estas historias, aunque se apoyen en las relaciones de causa-efecto, no resultan unilineales y continuas dado que combinan a los músicos con los personajes, o los personajes son los músicos, y

se interceptan desarmando (haciendo fisuras) en el relato como continuidad compleja.

La reserva con respecto a los modelos sugiere una cuestión de combinaciones o énfasis y modos dominantes. Por ejemplo, podríamos proponer un poliédrico doble o complejo: dos ámbitos de despliegamiento escenográfico intercalados, el del grupo (con su secuencia de interpretación recursivamente registrada) y episodios en otras escenas que incluso se cruzan. Y, por otro lado, a partir de la secuencialidad de performance del grupo o artista, adosarle una secuencialidad de imágenes en otras escenas -secuencialidades alternadas-enlazables tanto por la progresión musical como por cruce visual, es el caso de videos más narrativos que elaboran secuencias de acontecimientos para puntuar la música. Aún más interesante resultan las combinaciones poliedro-secuencia en las cuales ocurre un devenir-poliédrico cuando el videoclip comienza como secuencia y luego deviene un poliedro visual, a veces complicado con múltiples planos de imagen-acción y el devenir-secuencial, cuando las variaciones sobre un tema escenográfico derivan en una sucesión de aconteceres que encausa algún desplazamiento.

b) Abolición y derivaciones de la sincronía

En este punto, ya que destaco las transformaciones y reservas que operan por derivación de elementos, además del citado caso de *contrasincronía*, vale señalar el caso de *asincronía* cuando la banda visual está solo añadida a la musical y avanzan sin puntos de sincronización. Es el caso de un video en el cual, por ejemplo, se reúne un registro documental (hecho por separado) con un tema musical. La diferencia entre las dos versiones radica en la posproducción enlazante musicovisual de los videoclips síncronos, frente a los avances paralelos separados de música-imagen en los asíncronos.

Además hay que agregar la característica que llamaré *desincronía*, cuando operan la ralentización (retraso) o aceleración (sobrepasamiento) de las velocidades musicales con respecto de la imagen y/o viceversa. Vale citar para estos casos el video «Running up that hills» de Kate Bush, la video-danza «Street Spirit (Fade out)» de Radiohead, y un video de REM en el que se sincroniza el fraseo de voz sólo parcialmente, desactivándolo y reactivándolo (en un juego deliberado del artista con la «regla del fraseo síncrono» o «doblaje» de los videoclips). Estos procedimientos flexibilizan la *sincronía*, el *esquema de acentos*, desanudan la textura tensa de los puntos de sincronización (ya sea por doblaje o movimientos) y, de esta forma, hacen derivar la sincronización musicovisual, que se vuelve plástica con respecto a la banda musical, sin abandonarla totalmente.

¿Se podrían postular sincronizaciones, contrasincronías, asincronías, desincronías, «derivas», «desplazamientos» (De Certeau, 1990:50-63), a nivel de las relaciones entre textos musicovisuales e interpretaciones/prácticas sociales? Posiblemente, como juego con respecto a las *expectativas*, en tanto rutinas perceptuales-interpretativas.

EN EL DECURSO DEL FORMATO

¿Qué expectativa audiovisual construye el texto? Resulta que la inmersión no ocurre en un todo completamente orgánico, circular y totalmente previsible, pues siempre puede salir algo imprevisto -potencia de desorganización- o tomar una dirección nueva: si es del modo-secuencial la expectativa se marcaría por los acontecimientos parcializados; si enfatiza la rotación poliédrica sabemos que siempre puede aparecer algo más, un suplemento, un giro nuevo, un pliegue nuevo. Es una aventura visual que se mueve *musicalmente*. Es la *inversión de expectativa musical en lo visual*. ¿Cómo seguirá? Nuevo paso del bulbo al rizoma. Por ello la música aparece como la «narrativa» del videoclip.

La previsibilidad es cuestión de grados y pre-supuestos formales que este trabajo podría llegar a señalar. Es posible que aumente el grado de previsibilidad, pero será en ciertos rasgos, recursos y movimientos que interrelacionan los videoclips pero que también pueden particularizarlos. Esta es la zona crítica del videoclip: que siempre debe ser leído en plural, videoclips, en clave de cantidad producida; es en sus existencias innúmeras en donde radica el poder de sobrepasamiento de producción, de desplazamiento, aunque podamos deslindar una corriente principal de lo que un audiovisual hace para ser emitido y reconocido como tal. Porque de todos modos no es más que una corriente. Si hay algo que provoca ver videoclips es que su plano de funcionamiento admite múltiples variaciones, más o menos *moleculares*, que desvían la estandarización durable de un modelo. Si hacen modelo, será difuso y/o particular, concerniente a algunos procedimientos sin prescribir absolutamente todo (es decir, no-modelo o modelo despedazado). Por ello más que un género o formato «duro» e hipercodificado, constituyen un entramado audiovisual similar al *argot* y los metagrafos (alteraciones de la marca o escritura) en la lengua, así resulta «una lengua especial, un vocabulario parásito (...) recurre frecuentemente a una alteración de la lengua común» (Marozeau y Grupo mu 1982/87:116-7, cursivas mías).²⁰

Introduzco una marca temática de ello. En el caso del video 232 «Earth Angel», tema romántico del film *Karate Kid II*, con el galán blanco adolescente Ralph Macchio. El grupo de cuatro cantantes negros, uno de ellos con un kimono rosa fucsia, ubican su videoclip en la cola de entrada al cine, cantándoles a las chicas negras, blancas y/o rubias, con remarcados ademanes al estilo expresivo de Los Plateros y similares. Llevando al máximo la «fiebre romántica» las siguen hasta sorprenderlas desde un palco del cine, cantando y distrayéndolas de la película, que pasa a un segundo plano. Los acomodadores los persiguen y el grupo llega a interponerse en el escenario, entre el público y la película, y luego son sacados del cine por la fuerza. En la calle firman autógrafos y se van con varias chicas, mientras que la chica indiferente y despectiva, «el ángel rubio» del video, se queda sola. Es un buen ejemplo de relato parásito y burlón potenciado por un videoclip que se adosa a su referente mayor -el tema está al servicio del film- pero desviándolo, llevándolo para otro lado y usando el hecho cinematográfico -la ocasión cinematográfica- para ejercer una actuación paródica crítica sobre el imaginario, los cuerpos y lugares que rodean al texto cinematográfico.

Para pasar entonces por la forma del videoclip, de estos argumentos «que describen la discursividad paródica como anomalía lingüística» a que, en verdad, «los usos desviados, indirectos y/o figurados existen como posibilidad inherente y naturales del habla» (Gómez, 1995) y que si «la conciencia sin comunicación es imposible (...) se puede decir que el diálogo precede al lenguaje y lo genera» (Lotman, 1984/92:144); vamos a ir y venir desde las sanciones de normalidad del «lenguaje audiovisual» y lo audiovisual carnavalizado (Bajtín, cit. en Gómez, id.). Podemos imaginar derivaciones de estas operaciones lingüísticas al trabajo significativo audiovisual en los videoclips que, como se sugiere, consiste -hace consistencia- atravesando colecciones, codificaciones, lenguajes iconográficos y les aplica combinaciones imprevistas, subversiones cromáticas, de escala de planos, de construcción escenográfica, variaciones de velocidades, desarme narrativo, etc. a la manera de esas «sufijaciones parásitas (...) supresiones-adjunciones (...) lenguaje al revés (...) permutación de sílabas» (Grupo ?? id.). Es en este modo de audiovisualizar lo musical que se aplica una fuerza a ciertos discursos o «textos mayores» de la cultura audiovisual generando numerosos entramados fluctuantes. Por ello son trama y fuga, y más que un sistema una *jerga audiovisual* en movimiento.

RASGOS GENERALES, TEXTOS SINGULARES

La construcción de un modelo de funcionamiento equivalente para todos los videoclips siempre es posible. Pero el carácter de esa «equivalencia», de ese valer y ser eficaz para todos los casos por igual, tanto para el análisis como para la producción, requiere disponer de una fuerte actitud de reducción de las excepciones y desvíos que desmienten al modelo. Se puede hacer, al precio de invertir tiempo y esfuerzo para quedarnos con un modelo perfecto y perfectamente estéril. La estructura básica, las bases sobre la cual opera el armado y la captación de un videoclip, a saber, el texto musical, se presenta como un condicionante relativamente estable para la corriente principal de los videoclips, pero ello no implica que no pueda ser complicada en las singulares producciones. Aunque sean pocas, su mera aparición indica la prudencia que habremos de tener al afirmar la extensión de un único modo de estructuración. Es notable la inversión cualitativa que produce el videoclip en tanto designamos una formación general audiovisual -con la musicalidad como cualidad formante de lo visual- pero aún esta percepción de base desborda en prólogos-epílogos o interrupciones de propio flujo musical, donde retoma la prioridad esa visualidad, llámese cinematográfica, televisiva, etc.

Vale decir, se elabora una zona de cruce donde podemos encontrar un episodio de relato ficcional entramado en un discontinuo fluir de la música. Es indicativo de ello el video de una versión -mejor dicho una reapropiación- del tema «Let's Dance» de David Bowie, donde el músico y rapper afroamericano Puff Daddy inserta breves secuencias cinematográficas con diálogos y sonido de origen en tanto se detiene el tema musical, para luego retomar éste la cadencia visual a nivel de movimiento de actores, cámaras y fraseo vocal. Antes de este videoclip, el recurso analítico del «condicionamiento musical» parecía ser confirmado sin mayores problemas, luego ya me es necesario introducir esta reserva en lo que parecía ser

su clave formal básica. Por ello resulta más fecundo concebir y densificar una dimensión de juego en este texto musicovisual.

El juego visual, donde las reglas o reglamentaciones, entendidas como regularidades, obedecen más a un juego con las reglas de la audiovisualización; así se invierte la valencia histórica de la música que operaba solo como «decorado de la intriga», se alteran las reglas de progresión narrativa, iluminación, encuadre, etc. Incluso puede no alterarse nada... Y se juega con las posibles estabilizaciones del propio formato llamado «videoclip». Hay que notar, reincidir, en que se juega con y no se elaboran reglas completamente nuevas y absolutamente otras que eleven a los videoclips a un nuevo modelo fuerte de audiovisualización. Por ejemplo, desde el análisis se ha querido caracterizar a este formato como otra cosa radicalmente nueva, con sus rasgos de fragmentación y velocidad, «locura de las imágenes» o algo similar; bien, esa etiqueta tampoco sirve, porque también y en gran medida hay videoclips lentos, y muy lentos, nada frenéticos. La concentración de recursos no implica velocidad. Es más, hay densidades visuales tremendamente demoradas, morosas, que desmienten la apoteosis de velocidad parpadeante que fácilmente suele excitar las estereotipaciones. Y ello vuelve a poner en cuestión la *musicalidad* elemental del videoclip: sencillamente porque no toda la música es de alta velocidad, no todos los videoclips recurren a la alta velocidad de montaje, movimientos o, en resumen, en la expresión visual.

Los videoclips resultan subsidiarios de consistencias tales como el discurso y, quiero decir mejor, las *tradiciones* cinematográficas, de las artes plásticas, el diseño publicitario, la video creación y los formatos televisivos -noticiero, informe, programas de concursos-, la fotografía, el cómic, la danza y el teatro o teatralidad. A nivel de tradiciones legitimadas tanto como las otras, esas tradiciones «menores» quizás no historizadas, como los gestos, la corporalidad y el baile marginal o callejero, las «prácticas subterráneas» o la producción cultural «underground». Es decir, aquí se invierten, expresiva y económicamente, variados elementos que ponen en juego formaciones preexistentes.

Creo que la vía de acceso o el rodeo de esta cuestión pasa por considerar al videoclip, un videoclip concreto -éste de Spice Girls, aquél de Smashing Pumpkins, el otro de Rage Against de Machine- como fenómenos singulares, incluso como «estilos» diferenciados que constituye la «serie imaginal» de cada artista.

De manera que no se puede sugerir que todas las ocurrencias formales, todos los recursos, se usen en todos los videoclips. Aquí no tenemos más que segmentos musicovisuales de unos cuantos minutos. Lo que perturba la sistematización es lo que voy a denominar la «potencialidad», como un concepto que guarda en sí la inminencia de algo, de un «giro de más» donde se cifran las expectativas musicales y visuales en los videoclips; porque la canción siempre/no siempre es la misma, aunque podemos ver/escuchar una misma canción mil veces, ¿porqué?: he ahí una vuelta indispensable por el campo de las *relaciones sociales*.

Es posible que se den maridajes temáticos imprevistos, y ahí también radica la potencialidad, pero ahora como potencia de conectividad metonímica creadora: la «invención de vínculos», convivencia, connivencia y apareamientos imaginarios

que desanudan y reproponen algunas codificaciones y asignaciones visuales previas. Pero ello puede ocurrir en los videoclips de variadas maneras y en grados variables, según lecturas en determinada *trama cultural* de fondo; y ya tenemos muchas variables potentes para este fenómeno singular del que habría que hablar en plural.

¿Pero cómo se puede hablar en singular y en plural a la vez? Con un texto que son muchos. Los videoclips siempre son muchos, hay una cantidad de videoclips que se difunden cada día, cada mes. Esto podría animar alguna hipótesis globalizadora, que los abrace a todos bajo la presidencia de formato -formatización simple- o cualidades esenciales. Pero, en este caso, la cantidad no supone repetición exacta; no he encontrado ni creo que sea práctico o conveniente ir a buscar el «molde fundante» del videoclip; ya en sus aspectos históricos de este formato se puede constatar algo así como su *biografía* formal multiconexa, porque se le debe a muchos modos audiovisuales, de distinta manera. La repetición, el volver a hacer otra vez de un videoclip, recurre a ciertos rasgos que trato de destacar en su estudio, pero si acaso se quiere transformarlas en prescripciones, éstas tratan de operar en el cuestionamiento y se presentan a ser interrogadas, pero no sólo por el análisis sino más agudamente por las ocurrencias mismas, por los videoclips que vendrán y los que ya están estructurándose. Que se sugieran ciertos elementos de una *rutina* de realizaciones visuales no garantiza una cristalización durable en torno a reiteraciones idénticas a todo nivel. Donde unos escuchan/ven repetición, como en la escucha de tal o cual forma musical, se puede registrar variación, y hasta microvariación.

Las movilizaciones de forma y las llamadas innovaciones pueden no ocurrir estructuralmente, es decir, a la manera de un cambio brusco y total, lo absolutamente nuevo; sino localmente en algunos rasgos y operaciones mínimas, esos elementos que a pico y martillo agrietan el edificio textual, apoyatura que desplaza el mueble, ráfaga que descentra el cuadro en la pared. Repetición desplazante del videoclip, que ni siquiera opera parejamente a través de todos, pues hay videoclips de los ochenta que se ven rudimentarios y viejos, pero hay esos que parecen realizados ayer, y videoclips muy nuevos que presentan una textura rudimentaria y amateur. Las derivaciones de la regla de sincronía musicovisual también es un buen ejemplo de estos desajustes. La rutinización del consumo, el ver-videoclips, lleva en su cadencia la expectativa audiovisual, la potencialidad de innovación; sí, otra vez un video, más y más videoclips, sí: música visual; pero diferentes y singulares en sus tramas musicovisuales.

NOTAS

- 1) «Videoclips. Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural». Tesis de Licenciatura en Comunicación Social, inédita. Universidad Católica de Santiago del Estero, Sgo. del Estero, Argentina, 1998.
- 2) Aquí, el concept es considerado como conjunto de relaciones entre elementos captados en un videoclip ya terminado, pero refiere a la noción amplia de concept que desarrolla La Ferla (1996:121) como recurso para el proceso de

investigación y elaboración de un tema audiovisual en la video-creación: «Es la idea del concept lo que permite reunir conceptualmente todas las ideas y opciones posibles en cuanto al pensamiento de la imagen y el sonido y a la manera de disponer gráficamente de todos los elementos que sirvan para materializar y relacionar bosquejos, dibujos, fotografías, ideas de encuadre y composición, que servirán para elegir las opciones definitivas y ponerlas en relación (el registro con la cámara, el material de archivo, el reciclaje de imágenes entre otros procedimientos). Además el concept puede estar formado por imágenes de archivo o en bruto y por bandas de sonido, a fin de ejemplificar las decisiones de puesta en escena que van a conformar la obra». Esta modalidad de diseño de proyecto se orienta a superar las limitaciones de los parámetros tradicionales de preparación de una película (guiones técnicos y literarios, escalerillas, story boards), de manera similar a los «video-borradores» o «video-guiones» puestos en vigor por Jean-Luc Godard para elaborar sus películas. Aquí se usa 'concept' como conjunto de elementos presentes en un videoclip terminado: los rasgos abstraídos del esbozo material o mental.

- 3) El 'rizoma' expresaría, más que un concepto: una acción. Traído de la botánica (un tallo subterráneo), el rizoma describe trayectos, sin punto-raíz de inicio o punto de llegada: 'siempre está en el medio', de organización acentrada, interconectiva y heterogénea, se desplaza generando relaciones insospechadas entre elementos considerados incompatibles y/o atravesando espacios ya confinados y deslindados. Pero en la producción rizomorfa, la ley de 'hacer sin ley', también ocurren detenciones, espesamientos conclusivos en conjuntos de elementos (bulbos): resulta una potencialidad de producción no-codificada, desterritorializada, pero que también se territorializa y consiste en algo que, a su vez, puede descodificarse otra vez. Podríamos considerar a cada videoclip como un territorio/territorialidad musicovisual construida sobre un fondo heterogéneo de posibilidades, y que a su vez, éstos se despliegan apelando, en grados variables, tanto a 'centros', iteraciones y redundancias como a conexiones y agregados inesperados. Cfr. *Introducción: Rizoma* en Deleuze-Guattari (id.: 9-32).

BIBLIOGRAFÍA

ARFUCH, L (1997) El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos, en Arfuch, L.-Chaves, N.-Ledesma, M.: Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos. Paidós, Buenos Aires.

BRAND, G (1975) Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein. Alianza, Madrid, 1987.

BORDWELL, D - THOMPSON, K (1993) El arte cinematográfico. Una introducción. Paidós, Barcelona, 1995.

CALABRESE, O (1987) La era neobarroca. Cátedra, Madrid, 1994.

CUADERNOS Nº 17, FHYCS-UNJu, 2001

CHION, M (1990) La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós, Barcelona, 1993.

DE CERTEAU, M (1990) L' invention du quotidien. I. Arts de faire. Gallimard, Paris.

DEL VILLAR, R (1997) Trayectos en semiótica fílmico-televisiva. Dolmen Ediciones, Santiago de Chile.

DELEUZE, G - GUATTARI, F (1980) Capitalismo y esquizofrenia. Tomo II. Mil mesetas. Pre-Textos, Valencia, 1990.

GOMEZ, PA (1995) Sátira y parodia en el pastiche latinoamericano; ponencia en la 1º Jornadas de Investigadores Jóvenes en Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA), Buenos Aires, noviembre de 1995.

GRUPO M (1982) Retórica general. Paidós, Barcelona, 1987.

LA FERLA, J (1996) Videovacío o el diseño de una obra video, en El medio es el diseño, UBA (Universidad de Buenos Aires), Ediciones Universitarias del Ciclo Básico Común, Buenos Aires.

LOTMAN, LM (1984) Acerca de la semiosfera, en Criterios, 1992.

MACHADO, A (1996) El imaginario numérico, en El medio es el diseño, UBA (Universidad de Buenos Aires), Ediciones Universitarias del Ciclo Básico Común, Buenos Aires.